AFRODINAMIC

PARA 3D&T ALPHA!

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER 東京ディフェンダー

Defensores, a Tokyo Defender não perde fôlego e está indo além do imaginado. Como o mês de maio homenageia Star Wars (04/05 - May the Fourth), e o aniversário da morte de Douglas Adams (11/05) com o Dia da Toalha Nerd, montamos uma edição mais high-tech.

Esse line-up ocorreu pelo acaso do destino, eu já tinha a ficha do Mando, recebi a aventura de exploração espacial do Vitor Souza, já o texto da capa o Henrique tinha me enviado um ano atrás, assim como o review do jogo cyberpunk indie brazuca, e com isso, resolvi montar um guia de leitura e uma breve explicação do gênero de ficção científica.

Com todos os feriados do mês de abril, tomara que vocês tenham conseguido descansar e se divertir, pois o ano de 2023 já está chegando a metade. Até o lançamento da edição, espero ter conseguido assistir no cinema o filme de D&D, Guardiões da Galáxia e Saint Seiya.

Desejo que a sua leitura seja prazerosa! Divulguem nossos materiais, para que possamos alcançar mais Defensores.

Preparem-se para o Hiper Salto em dobra 9! "Acionar motores, lançar!"

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

WELLINGTON BOTELHO
HENRIQUE "MORCEGO"
VITOR SOUZA
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
WANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 DICAS: GUIA DE LEITURA SCI-FI

06 GALERIA DE VILÕES: MANDALORIANO

08 ADAPTAÇÃO: AFRODINAMIC

13 REVIEW: AKANE

15 EPISÓDIO DO DIA: CORAÇÃO DAS ESTRELAS

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

GUIA DE LEITURA PARA HARD SCI-FI

Continuando nossa série de textos com dicas para jogadores e mestres iniciantes (ou não), hoje vou falar sobre como aumentar suas referências, a fim de melhorar a experiência de todos os envolvidos com a partida de RPG. Aproveitando que a revista ficou tematizada, com todas as matérias abordando um pouco de ficção científica e o espaço sideral, vou resumir e dar dicas sobre este gênero.

Como um bom Nerd das antigas, meu hiperfoco sempre foi ativado para assuntos que não eram prioritários ao momento. Sendo um curioso obsessivo por conhecimento, em momentos de descompressão, eu pesquisava ou lia sobre Hard SciFi. Meu avô quando era vivo e eu um jovem de 08 anos de idade, acostumávamos assistir os filmes da série clássica de Jornada nas Estrelas (Star Trek) e no banheiro da casa dele, na cesta de livros, eu sempre podia encontrar uma edição dos livros de Perry Rhodan. Ler sobre astronomia em livros de ciências, ou nas grandes enciclopédias, era um passatempo nos tempos sem internet banda larga e smartphones.

Mas o que é "Hard SciFi"? Bem de forma resumida, é um gênero de ficção científica que se concentra em cenários futuristas. O foco principal é na ciência e na tecnologia, e como elas afetam a sociedade e o mundo. Os temas abordados incluem exploração espacial, viagem no tempo, inteligência artificial, robótica, cibernética, biotecnologia, energia alternativa, mudanças climáticas e outros assuntos relacionados. O objetivo é criar um cenário realista e plausível, com base em ciência e tecnologia atuais ou futuras.

Vocês podem encontrar a base deste gênero literário lendo os livros abaixo:

- O Caminho da Fundação, de Isaac Asimov
- O Jogo de Ender, de Orson Scott Card
- O Círculo de Fogo, de Arthur C. Clarke
- O Homem Duplicado, de Philip K. Dick
- O Enigma do Outro Mundo, de Stanislaw Lem
- O Dilema do Prisioneiro, de John von Neumann
- O Tempo dos Magos, de Larry Niven
- O Jogo da Imitação, de Alan Turing
- O Caminho de Shannara, de Terry Brooks
- O Homem Mais Inteligente da Terra, de Vernor Vinge

Se você não for muito fã de leitura, talvez as obras audiovisuais possam te ajudar. Podemos citar entre filmes, jogos e séries:

Blade Runner	Ex Machina
Star Trek	Westworld
The Matrix	Firefly
Alien	Mass Effect

Estas obras oferecem aos espectadores uma visão única e fascinante do futuro. Sejam abordando distopias ou utopias, o boom de Hard SciFi ocorreu principalmente na década de 1950, quando autores como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Philip K. Dick e Stanislaw Lem começaram a escrever obras de ficção científica.

DICAS

Estes autores criaram um novo gênero que se concentrava na ciência e na tecnologia, e como elas afetavam a sociedade e o mundo no pós-guerra da Segunda Grande Guerra Mundial e o início da lendária "Guerra Fria" entre os Estados Unidos da América (EUA) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

Além de filmes, séries e livros, existem muitos jogos de RPG baseados em Hard SciFi, incluindo Starfinder, Traveller, Shadowrun, Eclipse Phase, Cyberpunk 2020, Mutant Chronicles, GURPS Space, e muitos outros. Estes jogos oferecem aos jogadores a oportunidade de explorar cenários futuristas e tecnologias avançadas, bem como criar novas armas, veículos, armaduras, habilidades e outras ferramentas para ajudar a resolver problemas. O próprio sistema 3D&T permite que tudo seja adaptado, através de pesquisa. Mesmo não tendo um cenário Hard SciFi, elementos podem ser encontrados em Mega City, Brigada Ligeira Estelar e na própria Tormenta, afinal o mais famoso NPC foi inspirado no gênero.

E dentro da ficção científica, derivou-se o Space Opera, que se concentra mais na ação e na aventura, enquanto o Hard SciFi se concentra mais na ciência e na tecnologia. Space Opera geralmente envolve histórias épicas de exploração espacial, com personagens heroicos e grandes batalhas. As mais famosas obras do Space Opera podem ser vistas em Duna (Frank Herbert) e Guerra nas Estrelas (George Lucas).

Defensores, vocês podem reclamar que os livros são muito técnicos e a mensagem muito pesada. E eu concordarei com isso, mas existe muito mais. A Trilogia Fundação, de Isaac Asimov, foi recentemente adaptada para uma série da Apple TV, e apesar de suas estéticas ultra tecnológica, planetas e naves espaciais, fala sobre conflitos políticos e como grandes impérios desaparecem, tendo como inspiração Roma, que dominou o planeta terra por quase cinco séculos. A Trilogia Matrix, e principalmente seu primeiro filme, traz uma importante reflexão sobre os dias atuais, nos fazendo questionar por baixo de toda a camada de lutas, tiros e pessoas estilosas, se a nossa realidade é verdadeira ou se estamos apenas vivendo em looping, programados para isso. Quantas vezes neste ano, já me peguei apenas indo e voltando do trabalho, sem sentir a passagem do tempo durante a semana. Será que um dia me libertarei do Sistema, da mesma forma que Neo, o Escolhido?

Se vocês acharem que Hard SciFi é apenas sobre distopias e a vida miserável que os humanos têm no futuro, tanto os filmes de JJ Abrams, como as séries da Paramount +, deram uma excelente revitalizada na famosíssima série Jornada nas Estrelas. Com a temática de levar o melhor da humanidade para outros cantos do Universo, sempre a bordo da Nave Enterprise, mesmo que existam críticas sociais, o clima sempre será de esperança e otimismo. Lembrando que a série clássica quebrou diversos paradigmas culturais nos anos 1960, na época mais barra pesada da censura nas Américas.

Defensores, convido vocês a iniciarem este gênero, escolham alguma obra que foi mencionada aqui e nos deem um feedback. Comecem devagar, e com o passar do tempo, estarão nos grandes clássicos. E como diria o Capitão Kirk:

"O espaço, a fronteira final... Estas são as viagens da nave estelar Enterprise, em sua missão de cinco anos para explorar novos mundos, pesquisar novas vidas, novas civilizações, audaciosamente indo, onde nenhum homem jamais esteve".

WELLINGTON BOTELHO

GALERIA DE VILÕES

Eu cresci vendo Star Wars na TV Aberta nos anos 90, tendo descoberto a magia de quem vivenciou o fenômeno da primeira trilogia nos anos 80. Nos anos 2000, estreou na virada do século o primeiro filme da trilogia prequel, o famigerado Ameaça Fantasma, seguido do Ataque dos Clones e depois com a Vingança dos Sith. Anos se passaram, e surgiram boas animações com as séries Clone Wars e Rebels, expandindo ainda mais o cânone desta franquia. Mas não só existiram as animações, pois entre o fim do episódio VI e o lançamento do episódio I, tivemos excelentes livros, jogos de videogame, e histórias em quadrinhos.

Então eu com meus 20 e poucos anos, já não era mais um jovem aprendiz jedi nas tradições de Guerra nas Estrelas. O que não esperávamos é que após a incrível notícia da compra da franquia pela poderosa Walt Disney Company, que estava fazendo bilheterias astronômicas com os filmes da Marvel, tivéssemos nos cinemas filmes tão abaixo da média. Os episódios 07, 08 e 09, conhecidos como a trilogia Disney, não corresponderam nem aos filmes do começo do século, que não estavam no nível da trilogia clássica. Existem boas ideias nos filmes, os diretores foram corajosos com tais decisões criativas, mas nada se conecta. Eu pensei que não teríamos mais material sobre Star Wars, afinal, o dinheiro é a alma do negócio e se você não lucra, não produz.

Mas passando despercebido dos radares de todo mundo, uma fagulha de esperança surgiu no recém-inaugurado serviço de streaming da Casa do Mickey. O MANDALORIANO nos conta a história de Djin Djarin, um caçador de recompensa seguidor da filosofia mandaloriana. Na série temos um guerreiro frio que se vê obrigado a cuidar de um garoto, numa jornada de descoberta para ambos. Jon Favreau, o criador e showrunner da série, concebeu o personagem parcialmente inspirado por Clint Eastwood e seu personagem do Pistoleiro Sem Nome nos filmes de faroeste espaguete dirigidos por Sergio Leone. Os filmes de samurai de Akira Kurosawa também foram outra fonte inspiração, assim como Han Solo, um dos protagonistas da franquia. O Mandaloriano é dublado e interpretado pelo ator Pedro Pascal.

Assim como a trilogia clássica também foi beber da fonte das histórias de samurai, aqui também podemos ver como inspiração o mangá Lobo Solitário (1970), que narra a história de Ogami Ittô, o carrasco do Shogun, que usa uma espada de batalha dô-tanuki. Desonrado por falsas acusações do clã Yagyu, ele é forçado a tomar o caminho do assassino. Junto com seu filho de três anos de idade, Daigorô, eles procuram vingança sobre o antigo clã.

Trazendo novamente um espírito do gênero "Space Opera", focando em personagens fora do eixo Skywalker-Palpatine, a série foi um refresco para uma franquia despedaçada. Mas por que ela conseguiu chegar nesse ponto? Discutindo com um amigo psicólogo, o André Junqueira, chegamos na conclusão que existe aqui uma identificação dos produtores com o verdadeiro espírito de Guerra nas Estrelas. Jon Favreau, além de ser um fã, se aliou a Dave Filoni, que foi responsável pelos sucessos das séries animadas. Como ambos tinham essa paixão, sem ter as amarras dos Stakeholders, produziram o que queriam e o resultado foi estrondoso.

Usando como molde o famoso caçador de recompensas Bobba Fett, cujo a lenda se iniciou com um boneco que misturava as peças de outros brinquedos lá nos anos 80, e que também foi parte da trama central na trilogia prequel, temos um excelente remake. Deram ao novo personagem o icônico capacete do mandaloriano e um alinhamento mais heroico, ancorado a

DJIN DJARIN
O MANDALORIANO (25N)

F2 H3 R3 A2 PDF2
15 PVS 15 PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento [F], Fogo [PdF]

KIT: Caçador (Brigada Ligeira Estelar) [2] (Busca e Apreensão, Detectar Armadilhas, Olho Clínico), Caçador de Androides (Mega City) (Experiência Antimetálicos) [1]

VANTAGENS: Adaptador [1], Ataque Especial (Rifle de Precisão Amban, PdF; Preciso) [2], Boa Fama (melhor caçador de recompensa da orla exterior) [1], Escudo (armadura de Beskar) [1], Patrono (A Tribo) [1], Sentidos Especiais (Infravisão, Rádio, Sentido Sísmico) [1], Voo (jetpack) [2]

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis [-1], Devoção (seguir as regras dos Filhos do Olho) [-1], Protegido Indefeso (Grogu) [-1]

PERÍCIAS: Máquinas [2], Sobrevivência (ermos) [2]

EQUIPAMENTO PESSOAL:

- ***Pistola Blaster IB-94:*** PdF+1 (10 PEs), Equilibrada (5 PEs), Veloz (5 PEs).

- ***Sabre Negro:*** F+2 (30 PEs), Fiel (5 PEs), Energia Brilhante (15 PEs), Maldição: sanguinário (-10 PEs).

uma marionete verdinha e carismática, e sem perceber estamos sentados na ponta do sofá, torcendo por essa dupla tão diferente.

Apresentado o meu ponto de vista como fã, vamos ao que interessa, como usar o Mandaloriano em 3D&T Alpha? Segundo o background, temos o seguinte:

"Greef Karga disse que você estava vindo."

"O que mais ele disse?"

"Ele disse que você era o melhor no parsec. [...] Ele também disse que você era caro. Muito caro."

Djin Djarin é um guerreiro mandaloriano solitário, cujo passado e identidade são um mistério para os outros, sendo considerado como um formidável caçador de recompensas na galáxia. É um homem humano, tem cabelos escuros, olhos castanhos e pele bronzeada.

Sendo um ser solitário, muitas vezes possui um ar distante, falando com lábios apertados e geralmente sendo silencioso a menos que se falasse com ele. Tem uma tendência a deixar sua ação falar por si mesmo. No entanto, sob este exterior frio, existe um lado muito mais suave. Conhecido como Mando, é um órfão que foi "encontrado" pelos mandalorianos, e agora faz parte da Tribo, um grupo que segue as tradições ortodoxas dos Filhos do Olho. Por conta disso, ficou proibido de remover o seu capacete na frente de outras pessoas, correndo o risco de ser expulso da tribo e não ser considerado mais um mandaloriano, sem retirá-lo por qualquer motivo.

Além de seu equipamento pessoal, Mando pilota um caça-estelar N-1 modificado por ele e por Peli Motto, usando um antigo modelo fabricado a mão, que foi encomendado para uso da guarda real da Rainha de Naboo, a senadora Padmé Amidala.

O caça estelar teve ambos os canhões a laser substituídos por modelos maiores e manteve o lançador de torpedos sob o nariz. Além disso, os cones dianteiros de ambos os motores foram removidos, mas Motto tinha pelo menos um na frente de ambas as asas. Apenas o esqueleto permaneceu, e os painéis sob o cockpit e na cauda do navio foram removidos durante o processo de modificação. Motto adicionou um interruptor Kineso que permitia que uma nave estelar acessasse seu carregador de admissão de indução, o que permitiria que a nave viajasse a velocidades ofuscantes. Citando a aversão de Djarin aos dróides, Motto também removeu o soquete astromecânico.

O coletor de vapor da nave foi substituído por um assimilador de potência venturi turbonico de um caça estelar da era da República Galáctica. O capacitor de empuxo tinha um carregador de admissão de indução que Motto fabricou para a nave, e um propulsor de combustão de densidade criogênica de um repulsor Pyke adicionado ao propulsor traseiro. Toda a tinta amarela foi removida, exceto algumas listras em cada asa, imitando a crista de navalha.

CAÇA-ESTELAR N-1 (20S)

F3 H0 R3 A3 PDF3
15 PVS 25 PMS

TIPOS DE DANO: Fogo [PdF]

VANTAGENS: Mecha [0], Aceleração [1], Ataque Especial (Mísseis, PdF; Amplo, Longo e Preciso) [5], Hiperespaço [1], Pontos de Magia Extra [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) [1] e Voo [2]

Desvantagens: Bateria [-1], Modelo Especial (apenas um piloto) [-1] e Munição Limitada [-1]

Apesar de não ser um vilão, tê-lo como oponente será muito desafiador. Insira o Mandaloriano como uma sombra, sempre há um passo dos seus jogadores. Caso o grupo decida ir atrás dele, não facilite e use todos os recursos da ficha. Djin Djarin conhece muitos recursos e já salvou várias pessoas pela Orla Exterior, então não terá dificuldades em cobrar favores de outros NPCs, seja para fugir do grupo de jogadores ou para emboscá-los. Como todo bom combate entre heróis, no final explique que ambos os lados estão enganados e que precisam juntar as forças contra um inimigo que estava mexendo as cordinhas por trás dos panos.

WELLINGTON BOTELHO

ADAPTAÇÃO

AFRODINAMIC

PARA JOGT ALPHA

UNIVERSO AFRODINAMIC

Você já conheceu o universo de Afrodinamic? Se ainda não teve esse imenso privilégio, a Tokyo Defender decidiu fazer esta matéria especial homenageando este universo dos quadrinhos que busca a valorização de minorias étnicas, especialmente os afrodescendentes. Como grandes apoiadores da cultura nacional e de artistas nacionais desde sempre, esta matéria buscará oferecer um panorama deste universo de super-heróis para que você possa adaptar outros personagens dos quadrinhos da Afrodinamic com mais facilidade. E claro, você já terá um gostinho do que você lerá nos quadrinhos da Afrodinamic quando tiver a oportunidade!

HERÓI E PRINCESA

Hakim começou sua vida de heroísmo com apenas seis anos, sendo o membro mais novo de uma família de heróis que já contava com seus primos e sua irmã mais velha. Após deter uma tentativa de invasão alienígena, seu primo Vitorioso e sua irmã Baby foram dados como desaparecidos em ação e, posteriormente, considerados mortos em combate.

Quando atingiu a maioridade legal, divulgou publicamente seu primeiro nome e passou a ser um aventureiro em tempo integral, atuando em nível mundial. Isso lhe concedeu visibilidade e fortuna, devido principalmente ao seu bom relacionamento com a mídia e empresas patrocinadoras.

Recusou o convite da ONU de ocupar o lugar do Vitorioso na superequipe conhecida como Guardiões, mas os auxilia nos casos requisitados. Sentindo necessidade de ampliar o alcance de suas ações, fundou a Herói Ilimitado, que com seus diversos operativos possui abrangência global e atua como uma agência de resgate e intervenção em crises humanitárias.

Hakim possui a habilidade de saltar enormes distâncias, força sobre-humana, velocidade acima do normal, resistência e invulnerabilidade parcial. Seus dons foram ampliados com o passar dos anos, devido a uma rotina de treinamento personalizada.

Costuma usar diversos equipamentos, sendo os mais comuns:

Lentes Espectrum: habilitam a enxergar diversos espectros de luz, analisa automaticamente o local visualizado, transmite dados para a central da Herói Ilimitado e aceita comandos por voz.

Cinto de Apetrechos: com diversos bolsos contendo os mais variados equipamentos, como bússola, kit de primeiros socorros, granadas de concussão, cordas e pode ser customizada conforme a missão.

HAKIM
O HERÓI, JOVEM
F4 H4 R4 A4 PdF0
20 PVs, 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

KIT: Humano Uniformizado (Arsenal, Destino).

DANO: Esmagamento (Força e PdF)

VANTAGENS: Aceleração, Armadura Suprema, Ataque Múltiplo, Base de Operações, Boa Fama, Riqueza, Salto.

DESVANTAGENS: Assombrado (desaparecimento da irmã), Código de Honra dos Heróis, Devoção (proteger a Terra).

PERÍCIAS: Esporte, Investigação, Sobrevivência.

EQUIPAMENTO: 3 pontos em Equipamento.

Arícia era conhecida como Baby na época em que era a parceira mirim do Vitorioso. Ela atuou como Baby dos oito aos 17 anos, até o evento que causou o seu desaparecimento e foi dada como morta.

Na verdade, ela viajou pela galáxia em busca do seu primo Vitorioso. No entanto, suas forças logo se exauriram. Foi capturada por uma raça alienígena e utilizada como escrava em arenas de combate.

Em uma destas excursões, conheceu o príncipe K'ravihan do Império D'Punt, que sofreu um golpe de estado pelo seu primo. Com suas forças aliadas, conseguiram fugir da prisão e reconquistar o império. E entre as batalhas, se apaixonaram.

Arícia, agora a Princesa da Regência Imperial em Nona Dinastia P'unt, retornou à Terra após 12 anos afastada. Agora ela tenta se restabelecer com a vida em seu planeta de origem, agindo como Embaixadora do Império e heroína quando julgar necessário.

Arícia pode voar, possui força sobre-humana, supervelocidade, grande resistência e pode suspender temporariamente suas funções vitais sem prejudicar seu organismo (como parar de respirar por tempo limitado). Já foi documentado que ela pode emitir raios (radiação não identificada) de suas mãos, mas não há registro se essa foi uma evolução natural do seu poder ou de aparato tecnológico. Atualmente, ao voar, Arícia exibe uma aura rosada. Também não há registro da origem do fenômeno e se o mesmo atua como campo de força.

No período em que atuou nas arenas de combate, ela aperfeiçoou suas técnicas de batalha corpo-a-corpo com a habilidade de dezenas de mundos.

ARÍCIA
A PRINCESA, 20N
F2 H5 R3 A4 PDF2
15 PVS, 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

KIT: Discípulo do Dragão (completo), Velocista (Movimento Rápido).

DANO: Esmagamento (Força) e Fogo (PdF)

VANTAGENS: Aceleração, Adaptação, Aliado-Exército, Imunidade Legal, Mentor (Conselho de D'Punt), Nobreza (Posses, Título de Grandeza), Técnica de Luta (11 manobras de combate a se escolher), Voo.

DESVANTAGENS: Deslocada, Código de Honra dos Heróis, Identidade Secreta.

AVENTURAS NO UNIVERSO DE AFRODINAMIC

Afrodinamic é um universo de super-heróis com as mais variadas possibilidades para se adquirir superpoderes: nascer com alguma mutação especial, ser cobaia de experimentos científicos, utilizar equipamentos místicos ou ultratecnológicos, ou ser de uma espécie inteligente de outro mundo ou ambiente na própria Terra. Por esta razão, você poderia concluir que o universo de Afrodinamic contém a conhecida aura de "inocência" dos quadrinhos nas Eras de Ouro e Prata.

Não se engane: Afrodinamic apresenta camadas narrativas e de questionamentos com muito mais profundidade do que se esperar de uma simples revista com uma história de um mocinho de inocência pura e um vilão de mal absoluto. Leia estes quadrinhos com suas entrelinhas de questionamentos sociais e culturais, e reflita muito mais sobre o papel do cidadão, das relações sociais baseadas na busca pelo poder e os conflitos étnicos e culturais que estes quadrinhos apresentam como um reflexo de nosso próprio mundo.

Na mesa de RPG, entretanto, o mestre e os jogadores darão o tom das aventuras como bem lhes convier, com uma riqueza extraordinária que este universo oferece. Os próprios quadrinhos da Afrodinamic apresentam conflitos ligados a jornadas de vingança, disputas advindas de inveja e ganância, e até mesmo reviravoltas que revelam quem são os verdadeiros inimigos e aliados.

Como exemplo de possível aventura, imagine que um objeto misterioso, como um antigo monumento, brota da terra em Punjab, na Índia. Todos que se aproximam a menos de 6,5 metros do objeto desaparecem. Para onde eles estão indo, e por que esse momento surgiu justo agora?

VANTAGENS ÚNICAS EM AFRODINAMIC

Como dito mais acima, o universo de Afrodinamic é o típico universo spandex, onde todas as possibilidades para se ter superpoderes são válidas. Por esta razão, todas as Vantagens Únicas já apresentadas em materiais oficiais da Jambô Editora e nas edições da Tokyo Defender estão à disposição aos jogadores, limitadas apenas pelo mestre que pode impor certos limites em busca de alguma linha lógica para a campanha planejada. No entanto, vale citar três raças presentes em Afrodinamic e como elas funcionam em 3D&T.Neste universo, o reino de Atlântida realmente existiu, porém ligada a Tritão, uma das catorze luas de Netuno. Por isso, os atlantes são uma espécie diferente da humana, chamada Homo piscis. Em questão de regras, os atlantes precisam possuir a vantagem única Anfíbio.

Os D'Punt são uma espécie alienígena com a exata compleição física e mental dos terráqueos, de maneira que nenhuma modificação existe entre um Humano e um D'Punt. No entanto, é necessário considerar um D'Punt incapaz de se adequar imediatamente à cultura e costumes da Terra, de maneira que qualquer D'Punt que busque a interação com humanos estará sob efeito de Deslocado.

Por fim, os Pecus Bellum são animais bélicos de uma dimensão alternativa, onde o tempo corre ao contrário da nossa, vivendo em navios voadores. Para ser um Pecus Bellum, o personagem precisa comprar a vantagem única Kemono.

ANJOS, DA HERÓI ILIMITADO

Salvar o mundo não é uma tarefa fácil, e para ajudá-lo nesta causa, Herói criou o esquadrão dos Anjos. A primeira equipe de Anjos foi treinada pelo próprio Herói e consistia em quatro pessoas com habilidades complementares: um paramédico, um engenheiro, um químico e um atleta. Todos usavam somente uniformes cinza. Alguns anos depois, os cientistas da Herói Ilimitado desenvolveram as asas que os tornaram conhecidos.

Devido à demanda, periodicamente há a abertura de inscrições para candidatos a Anjos, sendo que não há pré-requisito, mas habilidades especiais são diferenciais. Os Anjos atuam tanto nas equipes táticas quanto nas equipes de apoio, e suas equipes e distribuições são selecionadas pelo Centro de Controle. Para preservar sua identidade, o Anjo escolhe um codinome baseado na religião de sua preferência. Esse codinome pode ser herdado em caso de seu falecimento em serviço.

Os Anjos possuem um jato dorsal que permite atingir até 100 km/h com asas aerodinâmicas para o controle de voo, capacetes com sistema de comunicação e conexão à internet e roupas blindadas com compartimentos para acessórios conforme a habilidade de cada especialista.

MATERIAL DE REFERÊNCIA

Para todos que queiram saber mais sobre este fantástico universo criado por Régis Rocha, Dênis Araújo e LouiJack, a Afrodinamic pode ser acessada em seu próprio ***website***, perfis no ***Facebook***, ***Instagram***, e ***Twitter***, e no canal de ***YouTube***.

VITOR SOUZA

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

REVIEW

DILACERANDO MAFIOSOS EM CLIMA CYBERPUNK

Um grupo de brasileiros resolveu produzir um material de qualidade inacreditável e proposta inovadora em meio a um mercado já saturado de tantos produtos pouco diferenciados, e este material representa uma grande homenagem de seus envolvidos à cultura pop japonesa. Com esta descrição, a revista de RPG Tokyo Defender, é a primeira coisa que vem à cabeça? Pois existe outro produto com essa exata descrição, e o nome é Akane, um jogo multiplataforma incrível lançado em 2018, que merece nosso review e homenagem!

No caso de Akane, o jogo foi desenvolvido pela Ludic Studios, cuja sede fica em Manaus, e que decidiu homenagear a cultura nipônica ao misturar conceitos ligados aos samurai, a Yakuza e a estética cyberpunk. A protagonista dá nome ao título e sua origem é simples: seus pais foram mortos pela Yakuza quando ela tinha apenas quatro anos, e então foi treinada como uma aprendiz nas artes marciais dos samurais, pelo mestre Ishikawa. Quando crescida, Akane inicia sua jornada de vingança ao assassinar todo e qualquer membro da Yakuza que encontra, até chegar no local de sua batalha final contra o grande chefão, o ciborgue Katsuro. Sim, um ciborgue, e muito estiloso por sinal. A trama se passa no ano de 2121 na megalópole de Mega Tokyo – todo aquele imaginário à la Blade Runner está aqui, com a predominância de grandes letreiros publicitários, luzes neon, acessórios de moda futurista como óculos, jaquetas, botas, sobretudos, etc. A trilha sonora ajuda a se manter neste clima cyberpunk pixelizado.

Os desenvolvedores chamam este jogo de "arena slasher cyberpunk", uma vez que a ação toda se passa apenas em um cenário, um dos vários becos de Mega Tokyo, onde surgirão hordas de inimigos com a única missão de finalmente matar Akane. Estes inimigos são categorizados como Yakuza Guy (adversário básico), Tank (inimigo mais resistente aos golpes), Shooter (inimigo capaz de ataques à distância), Cyber Ninja (capaz de refletir tiros) e o próprio Katsuro (o boss recorrente). A cada 100 adversários mortos, Katsuro aparece para um combate, e a cada aparição ele está mais poderoso.

Para Akane evoluir, deve-se completar certas missões (algumas bem difíceis) para então trocar sua katana e sua arma de fogo por versões mais sofisticadas, e para adquirir cigarros – sim, o cigarro é um item de evolução, mas puramente evolução estética: o brilho do cigarro adiciona um rastro luminoso quando Akane realiza um ataque de carga/dash.

Para um cinéfilo como eu, as referências estéticas não têm fim, mas a premissa me lembrou duas cenas: a primeira batalha de Neo contra os incontáveis Agentes Smith em Matrix Reloaded, e também a luta da Noiva contra os 88 Loucos em Kill Bill Volume 1. A sensação de que os inimigos nunca deixarão de aparecer deve ser o que Neo sentiu antes de decidir voar para longe da batalha, e o banho de sangue tarantinesco faz total parte deste jogo. O ritmo realmente é bem frenético e quase não dá tempo de pensar se é melhor trocar uma arma x por y, ou se é melhor usar o ataque especial agora ou esperar um pouco. Para quem espera um pouco mais de profundidade e complexidade, provavelmente se frustrará – mas para quem quer apenas superar o kill count de John Wick com katana e tiros, esse game pode ser até terapêutico!

Akane está disponível para Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5, PC e Nintendo Switch.

DESENVOLVIMENTO: Ludic Studios,

DISTRIBUIÇÃO: DX Gameworks LLC

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

NO CORAÇÃO DO OCEANO DE ESTRELAS

AVENTURA PARA 3D&T ALPHA
SUSPENSE SPACE OPERA HARD SCI-FI

ADAPTADA DE UM ONESHOT PLAYTEST PARA PHANTAZYAH RPG

EPISÓDIO DO DIA

CENÁRIO

O ano na Terra é 2297 da Era Comum, às margens do século XXIV. Estamos na Fase 3 da Colonização Espacial. A missão? Tentar estabelecer uma colônia em Titã, a sexta lua de Saturno. A Terra foi aos poucos tornando-se superpopulosa, muito poluída e incapaz de alimentar tantas bocas. No ritmo atual, a humanidade pode não sobreviver na Terra do século XXIV.

FASE 1 (ANO 2060): foi estabelecida a base lunar na Lua da Terra. Começou pequena, mas o aprendizado ajudou a avançar a tecnologia para as fases subsequentes. Sendo suficientemente próxima, a base lunar não necessitou de colonos permanentes (por isso não há cidadãos Lunanos) e é atualmente bastante grande para abrigar os líderes da Terra e "cidadãos modelo" em caso de emergência de êxodo. A engenharia genética produziu Neandertais e Saguianos para ajudar na implantação da base.

FASE 2 (ANO 2170): a invenção do motor de dobra Hiperdrive permitiu chegar a Marte e implantar a base marciana. Com material genético encontrado preservado em Marte, classificado como de uma espécie habitante da Galáxia de Andrômeda, foram obtidos os Cinzentos, muito capazes mentalmente para ajudar nos projetos. O psiquismo descoberto com os estudos dos Gray (Andromedanos) permitiu avançar e evoluir muito rápido, para aqueles que têm capacidade mental superior. Com a invenção do Estilingue Orbital (projeto dos Cinzentos), é possível aumentar bastante a velocidade das viagens espaciais, possibilitando passar de Marte mais cedo. Todos os nascidos na colônia marciana têm cidadania Marciana e uma na Terra, à sua escolha (os Marcianos votaram uma lei que proíbe o uso do termo Terráqueo para os nascidos na Terra, por questão de justiça social). Por sua origem, os Cinzentos têm cidadania Marciana, Andromedana e uma na Terra à sua escolha.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Os personagens devem ser construídos como ***Lendas*** (12 pontos, Manual 3D&T Alpha, página 1d+13) e quaisquer Vantagens que possuam representam equipamentos especiais, alterações genéticas que sofreram ou implantes biônicos que receberam. Os kits para esta aventura representam o papel de cada um na missão de colonização, na forma de Atividade Mor; caso não adquira nenhum kit, o personagem será um ***Auxiliar***. Esta é uma aventura sem magia, mas a Vantagem ***Implemento*** (Manual do Defensor, página 1d+59) pode significar um Poder Psíquico do personagem ou o mesmo oferecido por uma Vantagem pessoal. A Vantagem ***Equipamento*** (Manual do Defensor, página 1d+54) pode oferecer itens poderosos a baixo custo, com a inconveniência do limite de usos. O mestre deve vetar quaisquer Vantagens que permitam uma fuga da aventura, como ***Implemento*** (qualquer Teleporte) e ***Movimento Especial*** (Viagem Espacial).

NOVAS VANTAGENS ÚNICAS

HUMANO (usar a versão do Manual do Defensor, página 1d+27): pessoa comum clássica, nascido e criado na Terra.

MARCIANO (0 PONTOS): humano nascido na colônia marciana; ligeiramente mais alto e esguio, devido aos efeitos de gravidade menor [F-1 e H+1, Versatilidade (igual ao Humano)].

NEANDERTAL (1 PONTO): hominídeo embrutecido, recriado pela engenharia genética [F+2, R+2, H-1, Modelo Especial (-1, corpo grande)].

SAGUIANO (1 PONTO): hominídeo ágil e delgado, levemente mais baixo e peludo, com cauda preensil, criado pela modificação de genes de saguis [F-1, H+2 (para movimentos, FA, FD e esquivas), Membro Extra (cauda, não sofre Modelo Especial nem Monstruoso), Insano Compulsivo (-1, fazer acrobacias e escalar coisas)].

CINZENTO (1 PONTO): hominídeo baixo, de pele acinzentada e sem pelos, de mente avançada, criado pela modificação de genes de grays (habitantes de Andrômeda) [F-1, A-1, H+2 (para ações intelectuais), Pontos de Magia Extras x3].

NOVOS KITS

PILOTO (MILITAR)

EXIGÊNCIAS: H2, Condução e Pilotagem de Máquinas e Navegação de Sobrevivência

ATIVIDADE MOR: pilotar e comandar a Argos e quaisquer veículos necessários, podendo delegar, se cabível; controlar a liberação dos recursos a bordo.

MANOBRA IMPENSÁVEL: você dá cavalo de pau no espaço (?!). Gastando 1PM, ganha +4 para fazer uma manobra complexa com o veículo (H+2 para esquiva com o veículo).

VELOCIDADE IMPOSSÍVEL: você tira tudo e algo mais dos motores. Gastando 1PM, dobra o deslocamento do veículo por 1 cena (H+2 para fuga com o veículo).

IMPÉRIO: você é o senhor do veículo que controla. Quando está no comando de um veículo, este passa a ser a sua Arena (Vantagem).

SOLDADO (MILITAR)

EXIGÊNCIAS: F2 (ou PdF2) e Sobrevivência

ATIVIDADE MOR: proteger a tripulação, o patrimônio e o sucesso da missão, nesta ordem de prioridades; pode destituir o Piloto do comando apenas em caso de incapacidade ou situação bélica.

GUERRILHA: você sabe atacar onde dói. Sempre que faz um Ataque Especial (Vantagem ou Manobra), o bônus em F ou PdF para esse Ataque aumenta em 1, sem custo adicional em PMs.

IMPROVISAR: "se vira aí, dá um jeito!". Gastando 1PM, você pode fazer um teste de uma Perícia que não possui como se a possuísse; se passar, o resultado é considerado emergencial (dá pro gasto), mas em caso de sucesso crítico, é considerado satisfatório (em vez de excepcional). Pode usar até H vezes por dia.

CASCA GROSSA: você é duro na queda. Você tem Rx7 PVs (em vez de Rx5).

TÉCNICO (CIVIL)

EXIGÊNCIAS: Máquinas e Inventor (Manual do Defensor, página 1d+24)

ATIVIDADE MOR: realizar manutenção e reparos em quaisquer máquinas, aparelhos, veículos e estruturas e construir recursos, quando necessários.

MAESTRIA TÉCNICA: você conhece as máquinas mais que a si mesmo. Gastando 1PM, ganha sucesso automático em um teste de Máquinas. Pode usar H vezes por dia.

MESTRE CONSTRUTOR: seus construtos estão acima da média. Ao usar Inventor, o Equipamento gerado será 1 categoria de pontos superior ao que seria.

SUPERAR LIMITES: você tira o máximo de uma máquina. Gastando 1PM, você aprimora um Equipamento (+5 pontos de ficha) ou um item pessoal ou arma de um colega (+1 ponto em Vantagem ou Atributo) durante 1 cena.

CIENTISTA (CIVIL)

EXIGÊNCIAS: Ciência e Medicina

ATIVIDADE MOR: realizar estudos e experimentos diversos para obter informações para a missão e cuidar da saúde de todos a bordo, além de conduzir o experimento gestacional (As 6 Mulheres).

PHD: você é pós doutor em ciências. Gastando 1PM, obtém sucesso automático um teste de Ciência. Pode usar H vezes por dia.

MILAGRE MÉDICO: ninguém tem permissão para morrer no seu plantão! Até 5 min após alguém ter rolado 4, 5 ou 6 no Teste de Morte, você pode gastar 1PM e, passando num teste de Medicina (Normal para Quase Morto, Difícil para Morto), você muda o resultado para Inconsciente. Gastando +1PM, reduz 1 passo a dificuldade do teste.

MODELAGEM ESTRATÉGICA: conhecimento é poder! Gastando 1PM e 1 rodada completa pensando sobre um problema, você cria um plano de ação que concede +2 no seu teste ou de um colega para resolver o problema.

DIPLOMATA (CIVIL)

E**XIGÊNCIAS:** Idiomas e Manipulação

ATIVIDADE MOR: ser mediador e apaziguador da tripulação em quaisquer querelas ou questões e realizar contatos e negociações com seres extraterrestres inteligentes, se encontrados.

SORRISO ENCANTADOR: você se faz irresistível. Gastando 1PM, ganha +2 em testes de Lábia e Sedução por 1 cena com 1 pessoa.

LÍNGUA DE PRATA: sua fala é extremamente convincente. Você pode lançar O Canto da Sereia (mesmo efeito dessa magia) por metade do custo em PMs.

OLHAR SUBJUGANTE: seu olhar causa temor e tremor. Escolha (quando for usar) entre +2 em testes de Liderança e Intimidação por 1 cena por 1PM por pessoa ou lançar Pânico (mesmo efeito dessa magia) pelo custo normal em PMs.

AUXILIAR (CIVIL)

EXIGÊNCIAS: nenhuma

ATIVIDADE MOR: auxiliar qualquer tripulante com qualquer atividade de que seja capaz, se solicitado.

EFICIENTE: você é pau pra toda obra! Ganha +1 nos testes sempre que faz algo solicitado por alguém de Kit diferente do seu (+2 se recebeu instrução adequada para isso).

PROTETOR: seus companheiros lhe são caros! Ganha FD+2 sempre que protege um colega de trabalho.

LEAL: Trair jamais! Ganha R+2 contra qualquer controle mental ou tentação para trair a missão e os colegas nela.

SEÇÃO EXCLUSIVA DO MESTRE

PRIMEIRO ATO: O LANÇAMENTO

Os personagens são reunidos na base de lançamento do Cabo Canaveral, onde tomam um foguete para a Lua (coisa comum entre pessoas ricas, atualmente). A forte presença da imprensa mundial dá ao ato um ar muito heroico. A viagem é tranquila. Ao se aproximarem, já conseguem divisar a maravilha da engenharia espacial: a poderosa nave ***Argos***, do tamanho de uma fortaleza medieval, montada na Lua para economia de combustível com o lançamento. Os personagens adentram a base lunar, onde são recebidos pelo comandante lunar da missão. Este lhes dá as boas vindas e um aviso de que partirão para Marte em 2h. ***Nessa hora, se um dos personagens jogadores for o Piloto, já assume o comando da Argos ali mesmo*** (não havendo Piloto jogador, assume o Piloto NPC). Este é o primeiro voo longo da Argos, que deve chegar ilesa em Marte para receber mais alguns tripulantes e a maior parte da valiosa carga de exploração e assentamento de uma base estável. Uma vez que o Piloto define as coordenadas e decola, a nave vai em modo automático usando o potente Hiperdrive. A tripulação vai para as câmaras de criossono, sendo o Piloto o último a entrar. Tudo corre bem até Marte. Lá, são recebidos como heróis, pois irão desbravar o desconhecido, levando consigo a Humanidade muito mais longe. O comandante da missão na base marciana os recebe e diz que dentro de 4h a nave estará pronta para partir, após ser limpa, reabastecida e carregada com toda sorte de equipamentos e mantimentos. Os personagens conhecerão os demais tripulantes (Lista de NPCs; leia também "*As Seis Mulheres*"). Nessas 4h eles podem comer algo (qualquer coisa que desejem, totalmente de graça, preparada por um chef internacional), explorar a base marciana, malhar (atividade diária de todos os lotados em Marte, exigência médica devida à menor gravidade), descansar ou gravar uma mensagem a ser enviada para casa. Chegada a hora do lançamento, o Piloto leva a Argos até a órbita marciana, onde todos podem ver as duas luas, Phobos e Deimos e também um imenso anel de metal com grandes luzes orbitando Marte: o ***Estilingue Orbital***. O Piloto aguarda o *loading* do anel já com a Argos posicionada e pronta para salto em Hiperdrive. Anel carregado, o Piloto faz o salto e começa a parte mais longa e importante da viagem. Tudo certo, o Piloto posiciona todos nas câmaras de criossono, sendo novamente o último a entrar. ***O plano é despertar a tripulação de tempos em tempos para exercício e realização de atividades***. O Dr Erick esboça um largo sorriso ao ser adormecido na câmara.

IMAGEM: RUBEN PEREZ GONZALEZ

EXEMPLOS DE ITENS

FACA = F1 (corte)

VIBRO-LÂMINA (lâmina que vibra ultrassom) = F2 (sônico)

PLASMA-LÂMINA (faca que aquece até o estado de plasma) = F3 (fogo)

PISTOLA BLASTER = PdF2 (fogo)

FUZIL BLASTER = PdF4 (fogo)

GRANADA ou **EXPLOSIVO** = Implemento (Explosão)

MAÇARICO ou **LANÇA CHAMAS** = PdF 2-5 (fogo) (alcance regulável)

STUNNER (causa desmaio em vez de dano) = Implemento (Sono)

FARDA MILITAR = A1

TRAJE ESPACIAL = A2 + Invulnerabilidade [frio, vácuo, radiação]

TRAJE DE COMBATE = A3

ESCUDO DE ENERGIA = Escudo (Vantagem)

TRAJE VOADOR = Implemento (Voo)

TRAJE MERGULHADOR = Implemento (Anfíbio)

SEGUNDO ATO: O "ACIDENTE"

O Piloto acorda com um alarme de colisão soando em sua câmara. Caso ele seja jogador, ele decide como proceder (o protocolo é acordar ao menos ***1 Técnico***); caso seja NPC, ele segue o protocolo. O Técnico faz um diagnóstico de danos e descobre que deve ir ao casco da Argos soldar um tubo de fluido refrigerante (esfriar o motor) que foi destroçado com o impacto aparente de uma rocha espacial. Há risco para o Técnico de ser atingido por destroços, o que pode ser evitado com tiros do canhão de prótons da Argos. Passado o susto, o Piloto descobre que, por alguma razão, a Argos seguiu na direção oposta da missão (os dados foram inseridos por técnicos em Marte), indo parar em algum lugar ***No Coração do Oceano de Estrelas***… a situação é a seguinte: a perda de 80% do refrigerante impede o uso do Hiperdrive, tornando qualquer viagem muito mais lenta. Os mantimentos são suficientes para alguns meses (12 confortável, 18 racionando, 24 racionando muito). Uma retorno a Marte levaria 30 anos nas condições da Argos (há material para construir um Estilingue Orbital, mas deve estar em ***órbita estável*** e necessita de uma ***enorme quantia de energia***, que pensava-se seria obtida com materiais de Titã). Uma mensagem a Marte leva teóricas 3 semanas para chegar. Uma análise do espaço circundante revela que há 3 planetas na zona habitável de uma estrela velha e fraca. ***Uma análise da rota que a Argos seguia revela que ela rumava para a Galáxia de Andrômeda (sendo impossível alcançá-la com a atual tecnologia por uma tripulação viva)***. Caso o Piloto e o Técnico sejam NPCs, toda a tripulação será acordada e posta a par da situação; caso ao menos um deles seja jogador, eles deliberam o que fazer (apesar de haver um consenso que qualquer um mereceria saber que corre risco de morte).

TERCEIRO ATO: A RESOLUÇÃO

É impossível prever tudo o que os jogadores vão pensar em fazer a partir daqui, mas o mestre pode sugerir coisas pela boca dos NPCs, cada qual na sua ***Atividade Mor. Uma visita aos planetas próximos pode oferecer recursos inestimáveis*** (os sensores da Argos não podem determinar tudo o que há neles de onde está, sendo necessário visitá-los com as naves-escolta para achar um campo de pouso, se valer a pena).

O **PLANETA MAIS PRÓXIMO** tem o núcleo rochoso, mas é coberto de oceanos com ondas moderadas; há vida marinha massiva, não inteligente; a nave-escolta bóia, mas não a Argos.

O **PLANETA MAIS DISTANTE** é coberto de gelo, pois neva sem parar; os ventos são bem fortes e não há terreno estável para pousar a Argos (a nave-escolta pode); há formas de vida humanoides de 4m de altura, não são muito inteligentes mas se aproxima por curiosidade e poderão atacar os que lhes parecerem hostis.

O **PLANETA INTERMEDIÁRIO** é quente como um deserto da Terra, possui veios de água e vários pontos de onde jorra vapor subterrâneo; a ***atmosfera é respirável neste*** (!); o solo é duro e avermelhado e a vegetação esparsa se assemelha a do cerrado nordestino brasileiro; o subsolo contém um fluido orgânico viscoso e denso (semelhante ao petróleo) e uma área estável de pouso em forma de platô fica próxima a um bom ponto de perfuração e extração desse fluido. Uma análise química feita pelo ***Cientista*** revela que podem-se obter facilmente um ***combustível útil*** (podendo ser melhorado em processos químicos para maior rendimento e potência) e um substituto para o ***fluido refrigerante***. A cada 1h que permanecerem pousados, 1d6 criaturas se aproximará para tentar devorá-los (considere que entre serem avistadas e chegarem ao corpo a corpo, eles tenham 2 rodadas para reagirem); quanto mais tempo ficarem, mais fluido podem bombear para a Argos, onde pode ser refinado e trabalhado, se desejarem. ***Caso enviem mensagem a Marte*** contando o ocorrido, receberão uma resposta com instruções para navegação usando "catapultas gravitacionais" (a gravidade de planetas e luas para economizar combustível e acelerar a nave) para chegarem mais cedo em Marte; o ***Dr Erick tentará sabotar a tentativa de retorno a Marte***, mas de forma extremamente discreta. ***Uma tentativa de ir daí para Titã*** exigirá construir uma usina no planeta intermediário para carregar o Estilingue Orbital, que deve ser construído e o deverá orbitar (o que exige a permanência ali por 1 semana).

IMAGEM: WINT FOX

QUARTO ATO: A CONCLUSÃO

Durante toda a missão, o Dr Erick sempre encerrará suas frases com um largo sorriso; sua voz é calma e baixa. Se ele for interrogado ou investigado, tentará evitar ao máximo que entrem em sua cabine particular (usando seus poderes mentais). Lá poderá ser encontrado um acervo de cartões de memória contendo listas de projetos da Argos, equipamentos e mantimentos a bordo, funcionários das bases da Terra, Lua e Marte, mapas estelares com rotas calculadas entre Marte e Andrômeda e um plano detalhado de como dominar a mente de um técnico de Marte para que insira as coordenadas trocadas na Argos e depois cometa suicídio. ***Erick sempre tenta levar a nave para Andrômeda***! Caso os jogadores não descubram a culpa dele (se o mestre for muito bom de mistério), uma cena alternativa pode desenrolar-se:

"Um alarme de motim/contenda dispara, ao chegarem lá, os jogadores se deparam com Greta sobre o corpo de Erick morto, com a cabeça despedaçada, os braços e rosto dela sujos do sangue azulado dele, ela grunhe sem parar, descontrolada… um membro da tripulação grita de longe para que ela se acalme e outro está caído desacordado perto da porta; depois que Greta for contida ou acalmada (ela se comunica por sinais), uma testemunha (ou as câmeras) revelará que ela teve uma discussão com Erick, que a tentou sufocar com uma garra telecinética, o tripulante caído tentou impedir Erick de a matar e foi repelido com um pulso telecinético, Greta aproveita a brecha e esmaga a cabeça de Erick, matando-o."

Anos mais tarde será descoberto que o DNA andromedano encontrado em Marte e base para os Cinzentos têm uma edição viral que causa um fenótipo que dá "vontade de voltar para casa" (se manifesta em 30% dos casos, como ocorreu com Erick), e isso não depende de qualquer razão ou possibilidade (o indivíduo vai tentar ir para Andrômeda custe o que custar!). Por isso a ONU tornará obrigatória a vacinação de todo Cinzento com um adenovírus que desfaz essa edição perigosa. A missão será considerada bem sucedida se a colônia de Titã puder ser estabelecida ou se todos voltarem vivos para Marte. Os planetas visitados serão mais tarde nomeados "Argonautas" e todos os tripulantes poderão escolher entre uma gorda aposentadoria ou uma baita promoção de cargo para continuidade de serviço.

NPCS

LEI HONG, O PILOTO SAGUIANO

(USAR NA FALTA DE UM PILOTO JOGADOR) (12N)

F2 H4(+2*) R1 A1 PDF0 | 05PVS 05PMS

VANTAGEM ÚNICA: Saguiano (1)

KIT: Piloto [Completo] (2)

TIPO DE DANO: Esmagamento (F)

PERÍCIAS: Condução, Pilotagem e Navegação (1)

DESVANTAGEM: Insano Compulsivo (-1, comer bananas)

CARACTERÍSTICAS: Idioma Chinês, Lutar Kung Fu, Braços Biônicos, Bastão retrátil.

ERICK, O DIPLOMATA CINZENTO

(OBRIGATÓRIO) (20N)

F0 H5(+2*) R2 A0 PDF0 | 10PVS 40PMS

VANTAGEM ÚNICA: Cinzento (1)

KIT: Diplomata [Completo] (2)

VANTAGENS: Idiomas (2), Manipulação (2), Implemento (Força Mágica) (2), Implemento (Dominação Total) (3)

DESVANTAGEM: Devoção (-1, levar a Argos a Andrômeda)

CARACTERÍSTICAS: fala Andromedano/Marciano/Estadunidense, sempre com um sorriso com pele flácida e largamente.

GRETA, A AUXILIAR NEANDERTAL

(OBRIGATÓRIA) (12N)

F5 H2 R4 A2 PDF0 | 20PVS 20PMS

VANTAGEM ÚNICA: Neandertal (1)

KIT: Auxiliar [Completo] (2)

TIPO DE DANO: Esmagamento (F)

DESVANTAGEM: Deficiência Física (-1, Mudo: se comunica por grunhidos)

CARACTERÍSTICAS: mulher Islandesa, assistente pessoal de Erick, escolhida por ele; é amistosa e cooperativa.

MERLIN, O CIENTISTA MARCIANO

(FACULTATIVO) (12N)

F1 H4 R2 A0 PDF0 | 10PVS 10PMS

VANTAGEM ÚNICA: Marciano (0)

KIT: Cientista [Completo] (2)

TIPO DE DANO: Esmagamento (F)

VANTAGENS: Ciência (1), Medicina (2), Genialidade (1).

DESVANTAGEM: Insano (-1, Fantasia: "sou o mais inteligente do Universo")

CARACTERÍSTICAS: Marciano que fala com sotaque Britânico, soberbo e enfadonho, mas brilhante e sério no trabalho.

THALIA, A TÉCNICA DA TERRA

(FACULTATIVA) (12N)

F2 H4 R2 A0 PDF0 | 10PVS 30PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humana (0)

KIT: Técnica [Completo] (2)

TIPO DE DANO: Esmagamento (F)

VANTAGENS: Máquinas (1), Inventor (1), Pontos de Magia Extras x2 (2)

DESVANTAGENS: Pacifista (-2, Não Matar)

CARACTERÍSTICAS: Porto-riquenha, simpática e divertida (ao contrário do marido, Merlin); odeia conflitos.

MICAYLA, A SOLDADA SAGUIANA

(FACULTATIVA) (12N)

F0 H3(+2*) R2 A1 PDF2 | 14PVS 10PMS

VANTAGEM ÚNICA: Saguiana (1)

KIT: Soldado [Completo] (2)

TIPO DE DANO: Fogo (PdF)

PERÍCIA: Sobrevivência (2)

DESVANTAGENS: Código de Honra (-1, Heróis), Maldição (-1, extremamente tímida)

CARACTERÍSTICAS: Brasileira, vinda de família extremamente humilde, se esforça por ser útil e amiga.

A PODEROSA NAVE ARGOS

(73KI)

F10 H3* R10 A8 PDF8 | 50PVS 50PMS

VANTAGEM ÚNICA: Mecha (0)

TIPO DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

VANTAGENS: Aceleração (1), Voo (2), Tiro Carregável (1), Toque de Energia (1) (elétrico), Tripulação III (2), Escudo I (1).

A Argos leva muitos recursos adaptativos para o Técnico construir recursos, devendo o mestre decidir se tal coisa veio pronta ou não; ela traz duas naves-escolta, três canhões blaster, um exoesqueleto de combate e seis unidades mecânicas. O * na H significa o computador do aparelho operando em modo automático, pilotando ou atirando. A Vantagem Tripulação indica que ela tem 3 torres de tiro com canhão de prótons. Todos esses aparatos têm detectores de vida, sensores de proximidade e rádio comunicadores.

AS ELEGANTES NAVES-ESCOLTA

(27S)

F5 H3* R4 A4 PDF5 | 20PVS 20PMS

VANTAGEM ÚNICA: Mecha (0)

TIPO DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

VANTAGENS: Aceleração (1), Voo (2), Tiro Carregável (1), Toque de Energia (1) (elétrico), Escudo I (1)

Cada uma das duas belas naves pode levar até 3 pessoas, mas só pode ser operada por 1 dos tripulantes.

O DESTRUIDOR EXOESQUELETO DE COMBATE

(18N)

F4 H0 R3 A4 PDF5 | 15PVS 15PMS

VANTAGEM ÚNICA: Mecha (0)

TIPO DE DANO: Fogo (F e PdF)

VANTAGENS: Aceleração (1), Tiro Carregável (1), Salto (1)

DESVANTAGEM: Bateria (-1)

Esta incrível armadura robótica foi desenvolvida para combate pesado pelo Soldado; caso não possua Pilotagem, sofre H-1 para todas as ações com ela, a menos que use sua Improvisação.

OS TERRÍVEIS CANHOES BLASTER

(15N)

F0 H3* R2 A2 PDF5 | 10PVS E 10PMS

VANTAGEM ÚNICA: Mecha (0)

TIPO DE DANO: Fogo (PdF)

VANTAGENS: Tiro Carregável (1), Tiro Múltiplo (2)

Esses Blasters pesados com tripé podem ser operados ou trabalhar em modo automático, atirando em qualquer móvel não identificado.

AS SIMPÁTICAS UNIDADES MECÂNICAS

(14N)

F2 H3 R2 A3 PDF2 | 10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Mecha [Robô Positrônico] (-2)

TIPO DE DANO: Elétrico (F e PdF)

VANTAGENS: Máquinas (2), Voo (2)

Esses seis robozinhos prestativos ajudam o Técnico em seus trabalhos e seus Códigos de Honra se aplicam também aos membros não humanos da tripulação, sendo o Técnico o Alpha no seu comando.

PANTERAX

(MONSTRO DO PLANETA INTERMEDIÁRIO) (12N)

F3 H4 R2 A2 PDF0 | 14PVS 10PMS

TIPO DE DANO: Corte (F)

VANTAGENS: Aceleração (1), Movimento Especial [Corrida, Constância, Escalar] (1), Salto (1), Vigoroso (1)

DESVANTAGENS: Monstruoso (-1), Modelo Especial (-1), Inculto (-1)

LAGARTOSSAURO

(MONSTRO DO PLANETA INTERMEDIÁRIO) (14N)

F1 H3 R3 A1 PDF3 | 15PVS 15PMS

TIPO DE DANO: Corte (F) e Químico (PdF)

VANTAGENS: Movimento Especial [Corrida, Escavação, Escalar] (1), Ataque Corrosivo [Poder Único de Monstro] (5)

DESVANTAGENS: Monstruoso (-1), Modelo Especial (-1), Inculto (-1)

YETI

MONSTRO DO PLANETA MAIS DISTANTE) (17N)

F5 H2 R8 A2 PDF3 | 40PVS 40PMS

TIPO DE DANO: Esmagamento (F) e Frio (PdF)

VANTAGEM: Característica Superior (R) [Poder Único de Monstro] (5)

DESVANTAGENS: Monstruoso (-1), Modelo Especial (-1), Inculto (-1)

TARDÍGRADO ESPACIAL

(MONSTRO DO ESPAÇO PROFUNDO) (19KI)

F7 H2 R6 A3 PDF0 | 30 PVS 30 PMS

TIPO DE DANO: Esmagamento (F)

VANTAGEM: Movimento Especial [Constância, Viajem Espacial, Detecção (Vida)] (1)

DESVANTAGENS: Monstruoso (-1), Modelo Especial (-1), Inculto (-1)

Role 1d a cada 3h no espaço, saindo 1-2 aparece um desse que tenta quebrar a nave para pegar os vivos dentro.

GRANDES IMPACTOS

Corpos celestes têm Escala a depender do diâmetro: Ningen (metros), Sugoi (quilômetros), Kiodai (entre Phobos e Netuno) e Kame (maior que Netuno). Quando um corpo cair sobre você, basta arbitrar uma Força de Ataque (tipicamente entre 2d6 e 6d6), considerando a Escala do corpo, caso acerte (o redutor para tentar esquivar depende da velocidade). Se a queda acontecer numa superfície, pode explodir e, nesse caso, considere o mesmo efeito da magia Explosão. Cair sobre uma estrela ou buraco negro é fim de jogo (igual sair pro espaço sem traje espacial); tentar fugir de sua gravidade exige teste de Pilotagem a depender do seu tamanho e distância. Cair sobre uma lua ou planeta causa dano de queda ***ajustado pela sua escala*** e acrescido de um modificador pelo tamanho do corpo (tire dados se menor que a Terra; some se maior). Desviar de detritos espaciais exige teste de Pilotagem a depender dos espaços de passagem e da velocidade; caso falhe, considere a mesma FA que se esse corpo caísse sobre você.

SERES DE TITA E DO PLANETA MAIS PRÓXIMO

Pode-se usar para isso qualquer monstro aquático ou glacial do Manual dos Monstros Tormenta Alpha, ou pode ser criado pelas regras para Monstros do Manual Básico.

AS SEIS MULHERES

Maria, ***Marta*** e ***Madalena*** da Terra; ***Judite***, ***Rute*** e ***Radassa*** de Marte; elas seis foram voluntárias para um estudo na missão: determinar se a gestação e o nascimento em Titã apresentam alguma alteração importante para a espécie humana. O Cientista cuidará delas (a maior parte no criossono até o destino) e, caso cheguem lá, irá inseminá-las com sêmen selecionado e tratado, da Terra e de Marte, para verificar o que acontece. Todas elas têm a seguinte ficha: ***F0, H0, R2, A0, PdF0, Vigoroso. (14 PV, 10 PM)***.

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE

THESKYANDTHESEA.COM
WALLPAPERS2013.COM